



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
SECRETARIA DE ESPORTE
SESP/UFSC



IIº JIS - 2017
JOGOS DE INTEGRAÇÃO DOS SERVIDORES DA UFSC

REGULAMENTO GERAL

DA FINALIDADE

Art. 1º - Os IIº Jogos de Integração dos Servidores da UFSC são uma promoção da Secretaria de Esporte (SESP) com o apoio da Reitoria, CDS, SINTUFSC, APUFSC, AASUFSC, e AEF, com a finalidade desenvolver a integração entre os servidores docentes e técnicos administrativos da Universidade Federal de Santa Catarina.

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 2º - A competição será realizada de 28 de outubro a 25 de novembro com no mínimo 4 equipes inscritas por modalidade. A forma de disputa será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

DA INSCRIÇÃO E REGISTRO DE ATLETAS

Art. 3º - Para participação nos IIº JIS, a inscrição deverá ser realizada pelo responsável da Equipe, entre 02 a 20/10/2017, presencialmente na SESP ou *On Line* por -mail seesp@contato.ufsc, com os documentos necessários impressos, digitalizados e anexados (Ficha de Inscrição e Termo de Responsabilidade Individual).

DA PARTICIPAÇÃO

Art. 4º - Em todas as modalidades do IIº JIS, os atletas deverão apresentar no início de cada jogo, partida ou corrida, documento pessoal com foto à comissão de arbitragem (Secretaria da Modalidade).

5. DA PREMIAÇÃO

Art. 5º - Troféu ao campeão, medalhas aos três primeiros colocados. A Cerimônia de Premiação acontecerá às 20h00min do dia 25/11/17 na sede do SINTUFSC.

5. DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 6º - Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

REGULAMENTO DAS MODALIDADES

CORRIDA RÚSTICA DE REVEZAMENTO

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - A Corrida Rústica de Revezamento Mista, será realizada como a Atividade de Abertura dos III JIS, as 09:30h do dia 28/10/2017, no mesmo percurso realizado no I JIS, com largada e chegada em frente ao Centro de Eventos da UFSC, numa distancia total de 15 km, sendo cada volta de 1,5 km nos campus da UFSC, da Trindade, Florianópolis (SC).

DOS PARTICIPANTES

Art. 2º - As Unidades da UFSC poderão inscrever sua Equipe com 10 atletas, 5 homens e 5 mulheres, servidores (as) Docentes ou Técnicos (as) Administrativos, devendo ter no mínimo 2 atletas, 1 homem e 1 mulher, com idade igual ou maior a 40 anos. A Equipe pode inscrever, livremente, atletas de outras unidades da UFSC.

DAS REGRAS

Art. 3º - A competição será realizada com no mínimo 4 Equipes inscritas;

Art. 4º - Da montagem da Equipe:

- A equipe obrigatoriamente deverá revezar o atleta em cada volta, sendo que a ordem, homem ou mulher ficará a critério da equipe;
- No caso de impossibilidade de participação de um atleta, seu substituto poderá ser qualquer atleta inscrito, para dobrar o percurso, desde que seja mesmo sexo do substituído.

Art. 5º - Será desclassificada a equipe em que:

- O atleta correndo que não esteja inscrito.
- O atleta "cortar o caminho",
- Comportamento antidesportivo.

Art. 6º - Todo participante, antes de correr, deve apresentar documento pessoal com foto aos árbitros.

FUTEBOL SOCIETY

FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Será definida pela Comissão Organizadora dos IIº JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

Art. 2º - Os jogos com as Equipes do Campus Florianópolis serão realizadas entre os dias **07 a 23/11/17**, das **18:30 às 22:00** horas, no SINTUFSC. As finais serão realizadas no dia **25/11/17**, das **09:00 às 18:00h**, no SINTUFSC entre as 4 Equipes classificadas do Campus Florianópolis enfrentando às 4 Equipe do Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma dupla por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 13 (treze) atletas, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, devendo ter no mínimo 2 atletas com idade igual ou maior a 40 anos. A Equipe pode inscrever, livremente, atletas de outras unidades da UFSC.

Art. 4º - O número mínimo de atletas para uma equipe ser considerada em condições de começar uma partida é de 05 (cinco) jogadores incluindo o goleiro.

DAS NORMAS

Art. 5º - A competição será realizada com no mínimo 4 equipes inscritas;

Art. 6º - Caso haja W.O., todas as punições serão aplicadas conforme o Regulamento do II JIS;

§ 1º - No caso de uma equipe não ter o número mínimo de atletas em condições de jogo no início previsto da partida, ou não se fazer presente para o jogo, será considerada perdedora por "WO", após os 15 minutos de tolerância do início do mesmo pelo placar de 01 X 00 para a equipe adversária.

- No caso de 2 equipes não estarem prontas no horário previsto para o início da partida, segundo o disposto no presente artigo, as equipes envolvidas não marcarão nenhum ponto, não cabendo qualquer recurso por parte das equipes contra a decisão do árbitro, sendo ainda as duas equipes punidas com "WO" e declaradas perdedoras pelo placar de 01 X 00;

- Caso haja W.O., a próxima partida poderá ser antecipada se houver consentimento das duas equipes.

§ 2º - Se, durante uma partida, o número de jogadores de uma equipe ficar inferior a 05 (cinco), a partida será encerrada e a equipe infratora perderá o jogo.

- Se a equipe considerada vencedora estiver com vantagem no momento do encerramento da partida de que trata o artigo anterior, a contagem nesta ocasião será mantida. Porém, em caso contrário, a equipe infratora perderá o jogo por 01 X 00;

- No caso de um atleta receber numa mesma partida 1 cartão amarelo e 1 cartão vermelho, fica estabelecido que o cartão amarelo seja eliminado para efeito da suspensão.

Art. 7º - Somente os atletas e o técnico poderão ter acesso ao banco de reservas da equipe durante o jogo.

INFRAÇÕES DISCIPLINARES

Art. 8º - Por violação as Regras do jogo ou atitudes antidesportivas o árbitro penalizará os atletas com os seguintes cartões:

§ 1º - Cartão Amarelo: O atleta advertido só poderá retornar ao campo, ou ser substituído, após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, devendo permanecer no banco de reservas até que seja informado de seu retorno autorizado pelo árbitro;

§ 2º - Cartão Azul: O atleta estará desqualificado da partida, não podendo retornar ao campo, nem permanecer no banco de reservas, mas poderá ser substituído após 02 minutos cronometrados de bola em jogo, devendo o seu substituto permanecer no banco de reservas até que seja informado do final da punição e autorizado pelo árbitro, entrar em campo;

§ 3º - Cartão Vermelho: O atleta estará expulso do jogo, devendo retirar-se do campo e não poderá ser substituído. No caso do cumprimento de punição do cartão amarelo (2'), quando expulso no banco, sua equipe não poderá substituí-lo.

§ 4º - A soma de 03 cartões amarelos, 02 azuis ou 01 vermelho, suspende o atleta do próximo jogo de sua equipe.

DO UNIFORME

Art. 9º - Todos os atletas, sem exceção, deverão estar adequadamente uniformizados para a prática da modalidade de Futebol Society, conforme regras específicas. No caso de similaridade entre uniformes, a comissão organizadora se responsabilizará pelo fornecimento de coletes.

Art. 10º - O calçado será chuteira do tipo Society, com uso obrigatório de caneleira, sendo expressamente proibido jogar descalço ou com chuteiras com travas.

Parágrafo Único- Os casos omissos serão decididos exclusivamente pela Comissão organizadora do evento.

DAS REGRAS

Art. 11º - A Modalidade de Futebol Society seguirá as regras gerais da modalidade descrita neste regulamento.

I - Será obrigatório o uso de caneleiras;

II - O tempo de duração da partida é de 50 minutos corridos, divididos em dois períodos de 25 minutos cada, com o tempo máximo de 5 minutos de intervalo entre ambos;

III - O atleta advertido com 2 cartões amarelos na competição estará suspenso por 1 partida.

IV - O jogador expulso em uma partida estará automaticamente suspenso da partida posterior, com 2 (dois) cartões vermelhos estará suspenso nas 2 partidas seguintes. Na terceira expulsão será sumariamente excluído do Torneio.

V - Em caso de empate nos jogos da fase final, ocorrerá a prorrogação com 2 tempos de 10 (dez) minutos. Caso o empate persista, haverá a cobrança de 3 (três) pênaltis para cada equipe, executados de forma alternada, caso persista o empate, sequência de pênaltis alternados.

VOLEIBOL MASCULINO E FEMININO

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Será definida pela Comissão Organizadora do II JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no dia **25/11/17**, das **09:00 às 18:00** horas, nos Ginásios do **CDS**, com as Equipes do Campus Florianópolis enfrentando as Equipes do Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 13 atletas, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, devendo ter no mínimo, 2 atletas com idade igual ou maior a 40 anos. A Equipe pode inscrever, livremente, atletas de outras unidades da UFSC.

REGULAMENTO ESPECÍFICO

Art. 4º - A competição será realizada com no mínimo 4 Equipes inscritas;

Art. 5º - Para a realização da Competição de Basquetebol, o número mínimo de número mínimo de atletas para uma equipe ser considerada em condições de começar uma partida é de 6 jogadores;

Art. 6º - O número mínimo de atletas para uma equipe ser considerada em condições de começar uma partida é de 6 jogadores;

Art. 7º - As partidas de Voleibol serão disputadas em melhor de 03 (três) sets, sendo que os dois primeiros sets vão até 25 (vinte e cinco) pontos, e o terceiro vai até 15 (quinze) pontos;

Art. 8º - Para a equipe ser vencedora do set ela deverá abrir dois pontos de vantagem;

Art. 9º - No caso da ausência de uma das equipes, o WO será decretado após os 15 minutos de tolerância para o início do jogo;

Art. 10º - Não haverá paradas técnicas aos 8 e 16 pontos do set;

Art. 11º - É permitido um tempo técnico de trinta segundos por time por set;

Art. 12º - O intervalo entre sets será de 2 minutos;

Art. 13º - As disputas de Voleibol obedecerão às regras adotadas pela Superliga Nacional de Vôlei, inclusive para resolver casos em que este regulamento for omissivo, salvo as disposições anteriores;

Art. 14º - Referente às colocações:

§ 1º É considerado terceiro colocado à equipe que perdeu para o campeão da modalidade na fase semifinal e é considerado quarto colocado à equipe que perdeu para o vice-campeão na fase semifinal.

§ 2º Da 5ª (quinta) a última colocação será definido por ranking do desempenho não classificadas para as semifinais seguindo os seguintes critérios, respectivamente: Maior Pontuação geral; Maior número de vitórias; Maior número de sets vencidos; Sorteio.

BASQUETEBOL MASCULINO E FEMININO

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - A forma de disputa dos jogos será definida pela comissão organizadora, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas.

Art. 2º - Os jogos serão realizados no dia **25/11/2017**, das **09:00 às 18:00** horas, nos Ginásios do **CDS**, com as Equipes do Campus Trindade enfrentando as Equipes do Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - As Unidades da UFSC poderão inscrever no máximo 13 (treze) atletas, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, devendo ter no mínimo 2 atletas com idade igual ou maior a 40 anos. A Equipe pode inscrever, livremente, atletas de outras unidades da UFSC.

NORMAS DA DISPUTA

Art. 4º - A competição será realizada com no mínimo 4 equipes inscritas;

Art. 5º - As partidas serão disputadas em 4 períodos de 10 minutos cada, Em caso de empate, o desempate far-se-á em um período extra de 5 minutos com cronômetro travado quando a bola estiver fora de jogo, ou quantos forem necessários até que haja um vencedor.

Art. 6º - Critérios de desempate: quando 2 (duas) ou mais equipes terminarem empatadas, o desempate far-se-á da seguinte maneira e em ordem sucessiva de eliminação:

- Confronto direto no jogo realizado entre as equipes empatadas na fase (utilizado somente no caso de empate entre 2 equipes);
- Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado nos jogos disputados entre as equipes empatadas;
- Maior coeficiente de cestas (pontos) average apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- Maior número de cestas (pontos) pró, apurado em todos os jogos disputados pelas equipes na fase;
- e) Maior número de vitórias;
- Sorteio.

Art. 7º - Caso haja W.O., todas as punições serão aplicadas conforme parágrafos abaixo:

§ 1º - No caso de uma equipe não comparecer para a disputa até os 15 minutos de tolerância ou não ter o número mínimo 4 atletas em condições de jogo no início previsto da partida, será considerado perdedor por WO computado 00 ponto (para o perdedor).

BOCHA

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Será definida pela Comissão Organizadora dos IIº JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

Art. 2º - Os jogos com as Duplas do Campus Florianópolis serão realizadas nos dias **07 a 23/11/17**, das **18:30 às 22:00** horas, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC). As finais serão realizadas no dia **25/11/17**, das **09:00 às 18:00h**, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC), com as 4 duplas classificadas do Campus Florianópolis enfrentando às 4 duplas representando os Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma dupla por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 2º - Cada Unidade da UFSC poderá inscrever duas equipes, uma dupla masculina e outra feminina, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, podendo a equipe ser composta por jogadores de duas unidades da UFSC.

DAS NORMAS DA DISPUTA

Art. 3º - A competição será realizada com no mínimo 4 Equipes (Duplas) inscritas;

Art. 4º - Na área de jogo será permitida a presença dos atletas os quais deverão permanecer durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias.

§ 1º - O atleta poderá jogar descalço;

§ 2º - O atleta não poderá fumar dentro da cancha;

§ 3º - Outras pessoas não poderão adentrar a pista durante os lançamentos.

Art. 5º - Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, tempo este que será observado pelo árbitro da partida.

Art. 6º - As partidas serão disputadas em até **12** pontos em todas as fases da competição.

Art. 7º - Os riscos do meio da cancha e do fundo deverão ser respeitados e o risco do arremesso da bocha deverá ter os quatro metros, independente do seu tamanho.

Art. 8º - No caso do não comparecimento à dupla fica considerado o WO o placar da partida será de 3 a 0, sendo 12 a 0, 12 a 0 e 12 a 0.

DAS PENALIDADES

Art. 9º - A Comissão Organizadora com base nas normas que regem esta competição, e neste Regulamento Geral é responsável para dirimir dúvidas existentes ou qualquer protesto encaminhado durante o evento.

CANASTRA

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Será definida pela Comissão Organizadora do IIº JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

Art. 2º - Os jogos com as Duplas do Campus Florianópolis serão realizadas nos dias **07 a 23/11/17**, das **18:30 às 22:00** horas, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC). As finais serão realizadas no dia **25/11/17**, das **09:00 às 18:00h**, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC), com as 4 duplas classificadas do Campus Florianópolis enfrentando às 4 duplas representando os Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma dupla por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - Cada Unidade da UFSC poderá inscrever duas equipes, uma dupla masculina e outra feminina, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, podendo a equipe ser composta por jogadores de duas unidades da UFSC.

NORMAS TÉCNICAS

Art. 4º - A competição será realizada com no mínimo 4 Equipes (Duplas) inscritas;

Art. 5º - Cada rodada será composta de uma partida, disputada até 3.000 pontos ou no limite de 1:30 horas;

Art. 6º - No início de uma Partida, as cartas são embaralhadas por qualquer jogador e espalhadas sobre a mesa; Cada jogador escolhe uma carta. O jogador que escolher a maior será o MÃO (Saidor) e o jogador imediatamente a sua esquerda será o CARTEIRO. A menor carta é o 2 e a maior é o Ás. Um jogador voluntário será o APONTADOR, que cuidará das anotações da súmula e da ordem durante o jogo, indicando o próximo carteiro;

Art. 7º - Sobre a Distribuição das Cartas:

- No início de uma Rodada, o carteiro embaralha as cartas e as entrega ao jogador à sua esquerda para o CORTE. O jogador que corta fica com a parte de cima do baralho e devolve a outra parte ao carteiro. Quem cortou tira da sua parte 2 mortos de onze cartas, de modo alternado, 1 carta para cada morto por vez e coloca o restante sobre a mesa para compor o baralho. Os mortos ficarão um sobre o outro até serem pegos. O 1º morto a ser pego será o que estiver em cima.
- O carteiro distribui 11 cartas para cada jogador, uma por vez, no sentido anti-horário, começando pelo jogador da sua direita, terminando com a sua própria carta. O restante das cartas é colocado em cima da sobra dos mortos. Se ao final da distribuição das cartas, algum jogador reclamar erro na distribuição, o processo se reinicia com o carteiro embaralhando novamente todas as cartas, inclusive os mortos.
- Para as próximas rodadas, o carteiro será sempre o próximo jogador da direita.
- Jogará um jogador por vez, no sentido anti-horário, iniciando pelo jogador da direita do carteiro;
- Os jogos são baixados na mesa separados por dupla, abertas e visíveis a todos os jogadores;

Art. 8º - No Desenvolvimento do Jogo:

- O primeiro jogador a comprar, chamado de MÃO, terá direito a duas compras do baralho na primeira jogada, mas, se e somente se, a primeira não lhe convier, então esta será descartada e poderá fazer uma nova compra, desde que ainda não tenha misturado a primeira com as outras cartas de sua mão;
- Qualquer jogador poderá comprar o LIXO, se houver e se quiser, devendo obrigatoriamente baixar a carta de cima num jogo já baixado ou com ela baixar um novo jogo.
- Se a carta de cima do lixo for um curinga, ela poderá ser comprada para ser usada num jogo já baixado ou para baixar um jogo novo;
- Se não comprar o lixo, deverá o jogador comprar uma carta do baralho, descartando na ação outra carta ou mesma comprada, para a lixeira;
- Se não houver mais cartas no baralho, o lixo não poderá ser comprado, e um dos mortos serão utilizados para a sequência do jogo;
- Caso não tenha mais cartas ao baralho, o jogo se encerra;
- O jogador que ficar com apenas uma carta, chamado PICA-PAU, não poderá mais comprar o lixo, mesmo que sirva para jogo já baixado;

Art. 9º - Ao Baixar os Jogos:

- O DESCARTE indica que terminou a jogada daquele jogador e é a vez do próximo jogador;
- Após o descarte, o jogador só poderá baixar jogos ou cartas na sua próxima vez de jogar;
- O lixo deverá ser mantido na ordem dos descartes, não podendo ser mexido para observação;
- Para baixar, o jogo terá no mínimo 3 cartas sequenciais ou trinca;
- A carta 2 é curinga e substitui qualquer carta;
- Uma canastra terá no mínimo 7 cartas sequenciais ou 7 cartas na trinca;
- Somente é admitida trincas de 3, Reis e Às;
- Quando a dupla atingir 2.000 pontos ou mais, entra na “marra” o 1º jogador da dupla a baixar cartas na mesa terá que ter no mínimo 7 cartas. Caso se engane e não consiga, deverá recolhê-las e baixar a partir da próxima jogada, porém 9 cartas. O seu parceiro de dupla, na sua próxima vez de jogar ainda poderá baixar com 7 cartas. Se ainda algum jogador da mesma dupla se enganar mais uma vez, vale a mesma regra, porém, agora deverá baixar com 11 cartas e assim sucessivamente, aumentando 2 cartas por vez que cometer o erro;

Art. 10º - Sobre Batida para pegar o Morto:

- O primeiro jogador de cada dupla a bater terá direito a um morto;
- O morto será baixado se bater direto, de forma que não sobre nenhuma carta na mão para bater; -
- Após baixar as cartas que lhe convier, descartará uma carta no lixo. Não batendo direto, deverá aguardar sua próxima vez de jogar;

Art. 11º - Sobre a Batida Final:

- Somente poderá fazer a BATIDA FINAL uma dupla que já pegou ou perdeu o morto em razão do término das cartas do baralho e quando tiver, pelo menos, uma CANASTRA limpa ou suja;
- Após a batida final, as duplas passarão à contagem dos pontos;

Art.12º - Final da Mão:

- A mão se encerrará quando houver a batida final ou quando não houver mais nenhuma carta no baralho;
- As cartas que restaram nas mãos dos jogadores serão colocadas sobre a mesa com a face para cima para que todos os jogadores as vejam;

Art. 13º - Contagem dos Pontos:

- Primeiramente será tirado das cartas baixadas de cada dupla o mesmo número de cartas que restaram nas mãos de cada jogador da respectiva dupla. Se o número de cartas baixadas não for suficiente para cobrir as cartas que ficaram nas mãos, os pontos serão descontados, podendo a dupla ficar com registro de pontos negativo na rodada;
- Os valores atribuídos a cada item estão na tabela abaixo;
- As cartas, valendo 10 pontos cada uma, devem ser contadas na presença de, pelo menos, um jogador da dupla adversária que questionando, a contagem deverá ser repetida;
- A pontuação será de:
 - Canastra Limpa 300 sem curinga
 - Canastra Suja 200 com curinga
 - Batida Final 100, com pelo menos 1 canastra;
 - Morto não utilizado, não pego ou não descartado, desconta 100 da pontuação total da dupla;
 - Cartas não baixadas após batida final, desconta 10 pontos por carta do total dos pontos;
 - Final do Jogo será vencedora a dupla que obtive 3.000 pontos primeiro.

DAS PENALIDADES

Art. 14º - A dupla perderá 50 pontos por cada irregularidade abaixo cometida por qualquer dos seus jogadores:

- Mostrar voluntariamente uma ou mais cartas a qualquer jogador da mesa;
- Pedir uma carta, comentar ou incentivar uma jogada;
- Efetuar a batida final sem ter canastra.

Art. 15º - Havendo WO ou abandono do jogo durante uma rodada, a dupla infratora será eliminada do torneio e a dupla adversária vencerá por 500 pontos a zero, bem como os adversários subsequentes, de acordo com a tabela;

DA DISCIPLINA

Art. 16º - Será imediatamente eliminada do torneio a dupla cujo jogador, por qualquer motivo, agredir verbal ou fisicamente o companheiro, o adversário, o público ou qualquer membro da Comissão Organizadora;

DOMINÓ

DA FORMA DE DISPUTA

Art. 1º - Será definida pela Comissão Organizadora do IIº JIS, após o encerramento das inscrições, levando em consideração o número de equipes inscritas;

Art. 2º - Os jogos com as Duplas do Campus Florianópolis serão realizadas nos dias **07 a 23/11/17**, das **18:30 às 22:00** horas, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC). As finais serão realizadas no dia **25/11/17**, das **09:00 às 18:00h**, na Associação Atlética dos Servidores da UFSC (AASUFSC), com as 4 duplas classificadas do Campus Florianópolis enfrentando às 4 duplas representando os Campus do interior, sob organização dos mesmos (uma dupla por Campus).

DOS PARTICIPANTES

Art. 3º - Cada Unidade da UFSC poderá inscrever duas equipes, uma dupla masculina e outra feminina, servidores Docentes ou Técnicos Administrativos, podendo a equipe ser composta por jogadores de duas unidades da UFSC.

DAS REGRAS DO JOGO

Art. 4º - A competição será realizada com no mínimo 4 Equipes (Duplas) inscritas;

Art. 5º - Cada jogo será disputado em 01 (uma) partida vencedora de 100 pontos, seguindo:

- Para o início da partida as pedras serão embaralhadas (mexidas) pelos jogadores e inicia quem tirar a pedra maior. Nas demais “quedas” (rodadas) as pedras serão embaralhadas pelo jogador que saiu na última rodada, sendo este último a comprar, cabendo à saída ao jogador colocado à sua direita;
- Cada jogador deverá retirar apenas 07 (sete) pedras para iniciar o jogo;
- As pedras deverão ficar obrigatoriamente, sobre a mesa, dispostas em uma única fileira;
- Joga-se com qualquer número de doubles ou pedras do mesmo naipe;
- Se houver empate na contagem de pontos provenientes de um fecho, seja obrigatório ou não, perderá os pontos a dupla que fechou;
- O jogador não poderá antecipar a jogada sem que antes todos os atletas se manifestem; a não ser que ele tenha as duas pontas;
- O jogador tem permissão de levantar-se da mesa somente com autorização do fiscal da partida, ou dos três outros componentes da mesa.

DAS PENALIDADES

Art. 6º - Durante os jogos, cabe ao jogador:

- O jogador que tocar em qualquer pedra, na sua vez de jogar, deverá jogá-la; salvo se a pedra não servir em nenhuma das pontas, o que será comprovado pelo fiscal;
- Não poderão ser realizados comentários, atitudes, gestos ou sinais que caracterizem vantagens, e, se comprovados pelo fiscal, poderá acarretar desclassificação da dupla infratora;
- Passar com pedra na mão ignorando ter a dupla infratora receberá penalidade de 30 pontos ou a soma dos pontos que tiverem nas mãos (a que for maior);
- Constatado um “Gato” (colocação indevida de uma pedra) na mesa, será acrescido 20 pontos em favor da dupla que não cometeu a infração. Se o “Gato” não for percebido e o jogo continuar, a partida será reiniciada;
- Mostrar ou derrubar de propósito uma ou mais pedras, a dupla será penalizada pelo fiscal com 20 pontos;
- Caso a dupla não compareça no seu jogo, terá tolerância de 15 minutos para chegar; caso contrário será aplicado o W.O. e a outra dupla vencerá de “lisa” (100 x 0);
- É proibido fumar na mesa de jogo;
- Em caso de atitudes antidesportivas ou indisciplina, a dupla será julgada pela comissão organizadora e poderá perder pontos ou ser desclassificada do torneio;
 - São consideradas atitudes antidesportivas ou indisciplina:
 - Ofender adversário, organizadores, adversários ou torcida;
 - Danificar os materiais de jogos ou do local (em caso de dano em materiais) deverá realizar a reposição dos mesmos;
 - Proferir palavras de baixo calão;
 - Praticar agressão física aos organizadores, adversários ou torcida;
 - Atirar qualquer material propositalmente contra o chão, parede, mesas, pessoas, etc.